

CUE_7000956-00_ENI N° 54__SALA DE 3 AÑOS_GUÍA N° 11

Escuela: E. N. I. N° 54

CUE N° 7000956-00

Docentes responsables: Belén Macia - Marcelo Angulo - Cintia Menéndez.

Docentes de especialidades: Edgar Baigorria - Celina Garrofé – Débora Borghetti

Nivel Inicial: Sala de 3 años.

Turno: Interturno.

Título de la propuesta: “jugando aprendo”

Recordemos que el juego y el juguete constituyen un modo de interacción con el medio y por lo tanto un modo de aprendizaje, de exploración y de descubrimiento.

DÍA 1: “EXPLORANDO MIS JUGUETES” - DIMENSIÓN: Transversal: Juego. Comunicativa y artística. Matemática. Contenidos: Comparación entre objetos según su tamaño: Grande-pequeño.

Colocar todos los juguetes que tengas en casa en el piso o sobre una manta, los explorarás según sus semejanzas y diferencias (tamaño, forma, textura, color) expresarás cuál es tu juguete favorito y por qué. en dos cajas, recipientes o bolsas vas a seleccionar y a ordenar los juguetes de acuerdo a su tamaño, en un recipiente colocarás los juguetes más pequeños y en otra los más grandes.

AMBITO: Educación Física. Contenido: Empuje y traslado con y sin elementos.

*Caminar ida y vuelta hacia la pared con las siguientes variaciones: levantar bien alto las rodillas, luego mover los brazos hacia adelante y atrás, caminar hacia atrás y por último en forma lateral abrir y cerrar piernas.

*Empujar (silla, caja de cartón con ropa o peluches) ida y vuelta una distancia de 5 metros y repetir 5 veces.

*Trasladar una bolsa llena de ropa o peluches de un lado a otro con una distancia de 5 metros, primero arrastrar la bolsa y luego levantarla. Juego autitos locos: utilizar un aro, una cubierta de bici o moto las harás rodar empujando con las manos en todas las direcciones.

DIA 2: “MI TEJO ESPECIAL”. - DIMENSIÓN: Transversal Juego: con reglas. CONTENIDO: Inicio en la aceptación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

1-Observar el video, <https://youtu.be/nSYiN6WFsfw> se enviará el video vía WhatsApp.

Solicitar a un adulto que lo dibuje en el piso o patio las figuras, mostrar y explicar cómo se juega: Hacer una fila, a fin de que el niño/a espere su turno, arrojar la piedra al casillero 1, se recorre saltando

CUE_7000956-00_ENI N° 54_SALA DE 3 AÑOS_GUÍA N° 11

con los dos pies juntos desde "la tierra" (1) al "cielo (10)" de a un casillero, se tira la piedra hacemos el recorrido saltando con los dos pies juntos hasta llegar al 9 y a la vuelta se alza la piedra, tratando de no pisar el casillero donde está la piedra. Se vuelve a tirar al número siguiente y se repite nuevamente el recorrido). 2- Te propongo realizar un recorrido distinto y un cambio a tu tejo ¿y si le agregamos algo más? Si tienen espacio, pueden probar de "extender" el juego, te propongo dibujar con una tiza, líneas rectas y curvas, círculos, cuadrados, huellas y puntos, etc. Pueden seguir una trayectoria saltando con ambos pies o si te animas con un solo pie. Lo pueden ir saltando respetando cada dibujo.

ÁMBITO: Música. **Contenidos:** Elementos del discurso musical. Experiencias en velocidad (rápido, lento, moderando).

*Imitar el sonido de un motor cuando arranca (moto, auto, etc.). ¿Te parece que suena igual el sonido del motor de un auto nuevo y uno viejo? ¿Se mueve a la misma velocidad (rápido, lento) un auto nuevo y uno viejo?

*Escucha la canción "Mis dos autos" interpretada por la docente en la flauta travesa, mientras escuchas juega a manejar tu auto sentadito en tu lugar, pero ¡cuidado!, cuando escuches sonidos rápidos manejas rápido, cuando escuches sonidos lentos manejas lento, y te detienes cuando dejes de escuchar sonidos.

*Realiza el mismo juego, pero ahora escuchando la canción cantada por la docente que será enviada.

DIA 3:"¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ABUELOS? - DIMENSIÓN: Transversal juego: tradicional. **CONTENIDO: Inicio en el conocimiento de algunos juegos tradicionales.**

1) Investigar sobre los juegos y juguetes con los que jugaban tus abuelos cuando eran pequeños. Te pediré que busques y hables o llames a un abuelo, tío/a, padrino/madrina (mayor) para que te cuente: ¿A qué jugaba cuando era un niño/a? ¿Cómo lo hacía? ¿Dónde? ¿A qué jugaban las nenas? ¿Y los varones? ¿Jugaban juntos? Luego conversar y comparar las semejanzas y diferencias de los juegos de antes y los actuales.



2) La/el docente enviará vía WhatsApp el video, luego realizar un juguete tradicional, como es el balero con un tubo de papel, piola o lana y un palito.

ÁMBITO Artes Visuales. **Contenido:** Explorar con líneas y formas

La ubicación espacial, permite saber en dónde, se encuentran las cosas, objetos o elementos. Para esta actividad, se necesitará: Una lana o sogá, música (o puedes cantar una), lápiz y crayones, hoja blanca. Para ello, la sogá o lana se colocada en una división de la casa, como, por ejemplo, la cocina-comedor, habitación, pasillo, o en el fondo de la casa. Poner música o tararear alguna canción que más

guste, saltar de un lado al otro de la soga y cuando desee parar de cantar, adivinar en que parte de la casa, se encuentra. Se puede repetir esta acción con el resto del hogar. Por último, dibujar la parte de la casa que más te guste (puedes realizar, todos los elementos de tu lugar favorito). Recordar: La ubicación espacial es muy importante, para localizar lo que deseas buscar.

DÍA 4: "¿QUÉ JUGUETE TE GUSTA MÁS?" - **DIMENSIÓN: EL JUEGO** - **CONTENIDO: exploración de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales, brindando igualdad de oportunidades.**

1) Observar el video “A que juega Zamba” Conversar en familia el contenido del video. 2) A continuación observar y comentar las imágenes (será enviada por la docente vía WhatsApp) de la ficha respondiendo a las siguientes preguntas ¿Qué juguetes te gustan? ¿Sabías que puedes elegir jugar con el juguete que quieras? 3) En una hoja dibujarás el juguete que te guste, pintaras a tu gusto con marcadores, crayones, papelitos de colores o el material que tengas en casa.

AMBITO: Educación Física.

-Trotar libremente con punta de pies, luego abrir y cerrar las piernas en forma lateral, luego con talones a la cola y por ultimo galopar como caballitos.

-Empujar al papá o la mamá por la espalda y tratar de moverlos lo más lejos posible.

-Sentarse moverse o trasladarse con manos y piernas hasta la pared.

-Juego tradicional: El Lobo

DÍA 5: “JUEGOS COOPERATIVOS” - **DIMENSIÓN: Juegos motores** **CONTENIDO: Habilidades motoras básicas.**

1) Escuchar y observar el video de canciones de la granja “El baile del sapito” través del siguiente link: <https://youtu.be/mrxTQZW9b08> . En familia cantar e imitar los movimientos que sugiere la canción. 2) “Sapito cruzando el río” Con dos cartones u hojas (el tamaño depende del número de participantes) cruzar de un lado al otro de la casa simulando ser sapitos. Para hacerlo deberán colocarse en fila, explicando que nadie puede pisar el agua porque está repleto de cocodrilos, por lo que tienen que ayudarse entre sí. Comenzar pisando el primero de los cartones, y para continuar pisando el otro cartón colocarlo delante de manera que puedan pasar ayudándose mutuamente. Una vez que estén encima del segundo cartón, vuelven a tomar el primero para pasarlo por delante y así sucesivamente hasta que consigan cruzar el río. 3) Otra variante de juego puede ser que pase un integrante por vez por el río y los demás esperan del otro lado, cuando todos hayan logrado pasar finaliza el juego.

AMBITO: Música.

Aprende a cantar la canción “Mis dos autos” con ayuda del video donde canta la docente. Presta atención al cantarla: cuando escuches la parte del auto nuevo canta rápido, y cuando sea el turno del auto viejo lo haces lento. Aprende un juego súper divertido: realiza desplazamientos con movimientos rápidos, lentos o estáticos como muestra el video, prestando siempre atención a los sonidos que escuchas. (el audio será enviado por la docente)

DÍA 6: “¿Y SI ORDENAMOS LOS JUGUETES?” - DIMENSIÓN: Formación personal y social.

CONTENIDO: Adquisición progresiva de hábitos.

1) Escuchar en familia el siguiente cuento a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=zDuBpa_o7EQ. Posteriormente un adulto conversará con el niño/a ¿Sabías que si no ordenas tus juguetes tiene que hacerlo otra persona con su esfuerzo? ¿Has observado que los juguetes se deterioran más cuando no se ordenan? ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Te gustaría que dentro de un tiempo estuviera igual o roto? ¿Entonces que tienes que hacer? 2) El adulto le propondrá al niño/a que se dirijan a su habitación o al lugar donde tienen guardados los juguetes y le pedirá que, si hay juguetes desordenados, los ordenen juntos, colocando cada uno en su lugar. Buscarán recipientes o cajas para guardarlos, si desean podrán decorar los mismos y así se podrá observar el orden.

AMBITO: Artes Visuales.

A continuación, se realizará una propuesta, articulando el contenido en el plano. Para esta actividad, se necesitará: Hoja clara (diversa, sin letras) y crayones. Doblar la hoja por la mitad, usar una de las caras como parte inferior y otra como superior: en la parte de abajo, dibujar elementos naturales como: montañas, agua, suelo, personas, casa, árboles, flores y animales. En la parte superior: cielo, nubes, pájaros, sol o luna. Por último, puedes terminar de colorear. Recordar: Dividir la hoja por la mitad, ayuda a identificar la ubicación espacial (ARRIBA-ABAJO)

DÍA 7: “JUGAMOS EN FAMILIA” DIMENSIÓN: Comunicativa y artística- juego tradicional

CONTENIDO: Conocimiento de algunos juegos tradicionales.

1) Con ayuda de un adulto buscar los siguientes materiales: 1 CD en desuso (o también puede ser un platito descartable o un círculo de cartón), una tapa de gaseosa, una balita y pintura. Posteriormente el niño/a decorará el CD con pintura, marcadores, papelitos de colores, etc. 2) Confección de un trompo: con estos materiales confeccionar un original trompo, pegando primero la balita en el orificio del CD con pegamento. Una vez que esté seco darán vuelta el CD pegarán la tapa de gaseosa. Esto nos servirá para sujetar y hacer girar nuestro trompo. Podrán hacerlo



bailar tomándolo de la tapita para que gire. Una opción será jugar por turnos. Otra, realizar varios trompos para que toda la familia pueda jugar y divertirse.

AMBITO: Educación Física.

-A tirar el carro: Trotar galopeando con una soga a la cintura atada a una caja de cartón con peluches o ropa y la llevarás por todos lados.

-Acostarse sobre una frazada, manta o cualquier elemento para ocupar en el suelo, realizar rol hacia los costados como tronquitos de un extremo hacia el otro de la frazada.

-Sentarse estirar las piernas y luego tocar las puntas de los pies.

-Juego tradicional: Manchadita.

DÍA 8: “MOVEMOS NUESTRO CUERPO AL RITMO DEL COCODRILO”

DIMENSIÓN: Comunicativa y artística. Expresión corporal **CONTENIDO: Creación de juguetes simples. La improvisación.**

1) Escuchar y bailar en familia la canción del cocodrilo a través del siguiente link: <https://youtu.be/IcwcZTAXpSU> 2) Te propongo realizar un cocodrilo utilizando con maples (cartón de huevos). Lo pintarás, podrás colocarle tapas de alguna gaseosa como ojos, también podrás pensar un nombre y junto al cocodrilo, podrán imitar los movimientos de la canción. Volver a la calma y guardar el cocodrilo en algún lugar donde estén tus juguetes para luego volver a jugar con él. La imagen del juguete propuesto “Cocodrilo “será enviada por la docente vía WhatsApp.

DÍA 9: “SOMOS JUGUETES DIVERTIDOS” **DIMENSIÓN: Expresión corporal.**
CONTENIDO: Iniciación en la exploración de las diferentes partes del cuerpo en movimiento, globales y segmentarias.

1) Observar las imágenes y comentar en familia a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo camina el robot? ¿Cómo mueve su cabeza? ¿Cómo caminará la muñeca de trapo? ¿Podrá estar de pie solita? ¿Cómo correrá el auto de carrera? ¿Y el oso de peluche cómo caminará? (Las imágenes de los distintos juguetes serán enviadas por la docente vía WhatsApp). 2) **Te propongo** Jugar a ser juguetes imitando los movimientos de los mismos, caminar como robot, caminar como muñecas de trapo, correr como autos de carrera, caminar como un gran oso de peluche. 3) Al finalizar el juego dibujar en una hoja el juguete que más te gusta. Si lo desean, puedes dibujar todos.

AMBITO: ARTES VISUALES.

CUE_7000956-00_ENI N° 54_SALA DE 3 AÑOS_GUÍA N° 11

En esta propuesta, se realizará una mandala, con orientación espacio-dimensional, donde se permita trabajar el movimiento. Para esta actividad, se necesitará: Tapitas (de gaseosa), Lana, Una caja de leche, (previamente recortada), Un lápiz con punta, Una bolita de masa (tres cucharadas de harina, por una de agua mezclar, hasta que se forme la pasta), Crayones, tomar el cartón (en lo posible pequeño) y con un lápiz dibujar lo que más te guste: de corazones, estrellas, nubes o pelotitas. Colorear con crayones, una vez terminado, elegir como parte inferior, el lugar que desees, para hacer agujeritos y una superior para después colgar, primero marcar con un lápiz y luego colocar la bolita por debajo del cartón, para que perfora el mismo, sin hacer daño la mesa, (recuerda debes estar siempre, en compañía de un adulto). Luego con trocitos de lana, atar las tapitas en un extremo, y el otro extremo, pasarlo por el agujero, anteriormente realizado, se puede pasar lana, de modo de igualar la longitud de ambos extremos y atar otra tapita en el extremo sobrante. Repetir dicha acción hasta completar, todos los espacios realizados, con el lápiz anteriormente.

DÍA 10: “MI JUGUETERÍA” - DIMENSIÓN: Juego dramático. CONTENIDO: Inicio en el interés por el mundo social a partir de la asunción de diferentes roles lúdicos.

1) Armar en familia una juguetería con elementos que tengan en casa, como cajas de distintos tamaños, mesa pequeña, banquitos, etc. Colocar sobre éstos sus juguetes para luego jugar a vender y comprar. Confeccionar billetes con trozos de papel. Colocar un nombre en familia. 2) Distribuir los distintos roles que luego pueden intercambiarse: vendedor, cliente, repositor. Jugar asumiendo los roles para comprar y vender. 3) Al finalizar el juego guardar cada juguete en su lugar y desarmar la juguetería. En hojas de papel un adulto escribirá las respuestas de los niños a las siguientes preguntas: ¿Te gustó jugar a la juguetería? ¿Te gustó comprar o vender? ¿Te gustaría a jugar nuevamente?

AMBITO: Educación Física.

*Realizar movimientos libres de piernas y brazos con música.

*Utilizar peluches o cualquier juguete colocándolos a una distancia de 5 o 6 metros y traer uno por vez en el menor tiempo posible.

*Trasladar las pelotitas o peluches en una silla o caja empujando hasta la pared ida y vuelta.

Juego tradicional: El huevo podrido

Directora: Patricia Isabel Paez